

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 4
Número 11 | 2025

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D. Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Ph.D. Javier Fernández-Rio

Ensayo

El rol del docente como facilitador del aprendizaje creativo, a través del juego

The role of the teacher as a facilitator of creative learning, through play

Ítalo Andrés Díaz Varela¹
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2169-9936>

Universidad Viña del Mar, Valparaíso-Chile¹

Autor de correspondencia
italoalbani@gmail.com

Recibido: 15-01-2025
Aceptado: 21-04-2025
Disponible en línea: 15-05-2025

Resumen

Las políticas públicas educativas a nivel regional y específicamente en Chile destacan los nuevos desafíos en relación con el pensamiento creativo y la creatividad. El objetivo de este ensayo es identificar el rol del docente como facilitador del aprendizaje creativo, a través del juego. Se identifica los aportes del juego espontaneo y las acciones lúdicas en el desarrollo del aprendizaje creativo. Se concluye con los cambios que se debiesen adoptar por parte de los docentes en relación con la didáctica de la Educación Física, específicamente en la utilización de los métodos y estrategias de enseñanza que van en relación directa con propiciar espacios de juego que favorezcan en aprendizaje creativo, el pensamiento creativo y la creatividad.

Palabras clave: Juego, creatividad, pensamiento creativo, aprendizaje creativo, educación física.

Abstract

Public education policies at the regional level and specifically in Chile highlight the new challenges in relation to creative thinking and creativity. The objective of this essay is to identify the role of the teacher as a facilitator of creative learning, through play. Identifying the contributions of spontaneous play and playful actions in the development of creative learning. It concludes with the changes that should be adopted by teachers in relation to the didactics of Physical Education, specifically in the use of teaching methods and strategies that are directly related to promoting play spaces that favor creative learning, creative thinking and creativity.

Keywords: Game, creativity, creative thinking, creative learning, physical education.

Introducción

Actualmente las políticas públicas educativas a nivel regional y local destacan el papel de la creatividad en la formación de profesionales y el desarrollo de destrezas creativas desde la infancia. Por una parte, invitan a que los futuros profesionales realicen de forma creativa sus acciones, con el fin de mejorar los procesos y la manera de vincularnos con el medio ambiente.

A nivel global, esto se ve evidenciado en el evento “IncYOUTHbator: impulsando el potencial creativo de los jóvenes para un futuro sostenible” desarrollado en Kingston, Jamaica en junio del 2022, este evento fue financiado por la Unión Europea a través de su programa Transcultura, buscando fortalecer un ecosistema cultural y creativo diverso, para que jóvenes creativos y profesionales desarrollen sus proyectos y carreras en empresas culturales y creativas. (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2022).

Un elemento para considerar en este evento “IncYouthbator”, es el debate público enfocado principalmente en el intercambio de conocimientos y experiencias variadas en la creación de actividades sostenibles e innovadoras basadas en las expresiones y valores culturales. Esta iniciativa fomenta la importancia de re-pensar las políticas para la creatividad y su impacto en las industrias, haciendo hincapié en la cultura como bien público (UNESCO, 2022). Promoviéndose actividades que apoyen a niños/as y jóvenes en el desarrollo de la creatividad, reconociendo que el fomento de estas acciones es esencial para desarrollarnos, junto con abordar los desafíos actuales y próximos de nuestro planeta.

Por otro lado, el organismo rector de la Educación en Chile es el Ministerio de Educación, el cual tiene la responsabilidad de fomentar en todos sus niveles el desarrollo educativo equitativo y de calidad de la educación (Ministerio de Educación de Chile [MINEDUC], 2018a). Siendo las bases curriculares, la guía esencial para los docentes, en este documento, se formulan los objetivos de aprendizaje para cada nivel y asignatura. A lo largo de los años, este curriculum nacional ha sufrido diferentes modificaciones, siendo una de las últimas el año 1998, basada en los principios de la Constitución Política y la declaración universal de los derechos humanos (MINEDUC, 2016; MINEDUC, 2018a).

El curriculum nacional enfatiza búsqueda de “entregar a los estudiantes aprendizajes que les permitan adquirir la necesaria autonomía para participar en la vida de nuestra sociedad” (MINEDUC, 2018a, p. 13), con el fin de desarrollar en etapas posteriores un pensamiento crítico y creativo, junto con las capacidades reflexivas y de comunicación. Teniendo como base el respetar el derecho a una educación y a la libertad de enseñanza de cada niño y niña.

En los objetivos generales de la Educación Básica, ley general de Educación n°20.370, en el artículo 29 de las bases curriculares de 1° a 6° básico. Se enfatiza el “desarrollar la curiosidad, la iniciativa personal y la creatividad” (MINEDUC, 2018a, p. 16). Como también dan importancia a la capacidad de pensar reflexivamente, además de la resolución de problemas de forma sistemática y metódica (MINEDUC, 2018a).

En relación con las orientaciones sobre el aprendizaje, la premisa que orienta estas bases es: “solo construyendo su propio significado, será posible que utilice con efectividad ese conocimiento, tanto para resolver problemas como para atribuir significado a nuevos conceptos. El conocimiento se construye de modo gradual sobre la base de los conceptos” (MINEDUC,

2018, p. 22) las bases curriculares se fundamentan en que la finalidad de toda educación es ofrecer la posibilidad de desarrollar todas las capacidades de los estudiantes de una manera integral y que estas vayan al ritmo y acorde a la edad de cada uno de ellos y ellas.

En esta línea, la educación básica tiene como objetivo entregar aprendizajes que les permitan adquirir la necesaria autonomía. La cual requiere que ellos y ellas comiencen a construir una comprensión propia del mundo y a desarrollar su conocimiento, desplegando habilidades de trabajo colaborativo, elaborando proyectos creativos, con disposición hacia el aprendizaje y teniendo la iniciativa para resolver sus problemas. Con el fin de que los estudiantes puedan desenvolverse en la sociedad del siglo XXI.

En esa dirección, las bases curriculares de Educación Parvularia actualizadas el año 2018, introducen innovaciones respecto a las del año 2001. Se destaca la importancia de desarrollar la curiosidad, la creatividad y el interés por descubrir de los niños y niñas desde la infancia (MINEDUC, 2018b). Se reconoce así el papel fundamental de todos y todas las educadoras de párvulo en mediar y guiar en este proceso educativo, animando a desarrollar habilidades como la empatía, la asertividad, la resolución de problemas y la creatividad.

Dentro de los objetivos generales de la Educación Parvularia, ley General de Educación N° 20.370, el Artículo 28 establece que se fomentará el desarrollo integral de los niños/as, promoviendo aprendizajes, actitudes, conocimientos y habilidades. Uno de estos aprendizajes y conocimientos por favorecer, es el que se indica en la letra < j >, destacando “Desarrollar su curiosidad, creatividad e interés por conocer” (MINEDUC, 2018b, p. 60)

Algunos de los fundamentos de la Educación parvularia, indican que en los jardines infantiles el juego es una de las actividades principales, en cuyo marco de interacción, este

permitirá al párvulo el desarrollo de la creatividad, el conocimiento de su entorno, como también el desarrollo de las normas y habilidades sociales. (MINEDUC, 2018b)

Dentro de los Principios Pedagógicos de la Educación parvularia, se destaca el Principio de actividad, el cual menciona que la niña y el niño deben ser protagonistas de sus aprendizajes. Para ellos es trascendental que el equipo favorezca sus interacciones y las experiencias, a través de ambientes lúdicos que activen la creatividad y favorezcan la expresión, permitiendo generar cambios en su entorno.

Las orientaciones pedagógicas mencionadas por el documento destacan que los recursos para el aprendizaje deben permitir a los niños y niñas explorar su corporalidad, la posibilidad de realizar diversos movimientos y la creatividad, contribuyendo de esta manera al desarrollo integral de cada uno de ellos y ellas (MINEDUC, 2018b). En este sentido, las mismas bases curriculares, mencionan que “la creatividad implica el desarrollo de ciertos procesos de pensamiento que le son muy propios, tales como la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la sensibilidad” (MINEDUC, 2018b, p. 74). En esta línea, los educadores deben desarrollar estrategias y métodos de enseñanza que apunten al desarrollo de pensamiento creativo, como también organizar variadas experiencias de aprendizaje utilizando para ello recursos cotidianos, atractivos y simples para potenciar la creatividad desde la educación parvularia, generando de esta manera espacios que propicien el desarrollo de la creatividad en estas etapas.

El Ministerio de Educación de Chile, publicó el año 2021 los <Estándares de la profesión docente Marco para la Buena Enseñanza>, aprobados por el Consejo Nacional de Educación (CNED). Esta actualización busca responder a los desafíos actuales de la sociedad en lo general y en lo particular de los/as estudiantes, promoviendo una pedagogía que promueva

el desarrollo educativo, habilidades del siglo XXI y valores que orienten la toma de decisiones por parte de los estudiantes, junto a aprendizajes profundos.

Uno de los cuatro dominios destacados en promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, es el Dominio C (enseñanza para el aprendizaje de todos/as los/as estudiantes). En el cual su estándar 8, estrategias para el desarrollo de habilidades del pensamiento, menciona el desafío de los docentes en promover el pensamiento crítico, la metacognición y la creatividad, basándose en los conocimientos de la disciplina que enseña (MINEDUC, 2021)

El aprendizaje creativo de esta manera emerge como una orientación pedagógica importante para potenciar en estudiantes la creatividad. Esta se diferencia del aprendizaje tradicional al situar el énfasis en la producción de ideas innovadoras, como también de los procesos subjetivos promoviendo de esta manera la transformación de la información recibida. De esta forma el aprendizaje creativo se configura como una herramienta muy valiosa para acompañar y preparar a los estudiantes ante los presentes y futuros desafíos de la sociedad del siglo XXI.

Este ensayo propone profundizar y contextualizar la relación directa que existe entre creatividad, educación y juego en el marco de las políticas públicas y las bases curriculares chilenas. De ahí se destaca la necesidad de promover y fomentar la creatividad como una habilidad esencial y una herramienta pedagógica clave en el desarrollo integral de cada uno de los estudiantes y prepararlos para los diferentes desafíos de esta sociedad.

Desarrollo

La creatividad, se empieza a estudiar en profundidad desde mediados del Siglo XX, y su definición ha evolucionado a través de los años. Mientras algunos la consideraban como una cualidad de unos pocos privilegiados, actualmente se entiende de diversas maneras. Por su parte Morales (2001), propone una visión moderna de la creatividad asociándola a la capacidad de destacando que la manera de abordar los aprendizajes no va en esa línea, “los métodos y las técnicas existentes, no ofrecen una respuesta adecuada” (p. 42).

Por su parte, Trigo (1999) menciona que “toda solución de problemas constituye un proceso creativo” (p. 74). destacando que una situación de estímulo novedosa representa un problema y por lo tanto, requiere de una solución creativa por mínima que sea. Además de señalar como valiosa la capacidad de crear o inventar, indicando que un acto creativo implica la generación de algo nuevo o un descubrimiento, como también la generación de ideas y su comunicación. Mientras que Vecina (2006) la considera “una de las características más importantes del ser humano” (p. 31)

Adicionalmente se entiende por creatividad como “aquella idea o proceso que produce un cambio en un dominio simbólico” (Gómez, 2005, p. 28). Es importante aclarar que creatividad, se debe diferenciar de fantasía e imaginación. Se entiende por fantasía como una percepción falsa de la realidad que sólo existe en la mente de quien imagina, mientras que imaginación es un proceso creativo de índole superior que manipula información para crear una representación percibida por sensaciones exteroceptivas. Vigotsky (1982) destaca la relación entre la imaginación con la experiencia acumulada, señalando que la riqueza de esta influye en la creatividad.

En esta línea, Torre (1993), distingue entre persona creadora y persona creativa, donde la primera destaca como el sujeto que, a través de sus trabajos con gran valor, ponen de manifiesto su creatividad en dicha obra considerada por la sociedad. Mientras que se entiende por persona creativa, al individuo que tiene un potencial para generar, inventar y crear nuevas ideas o acciones.

En este sentido el aprendizaje creativo es caracterizado por una producción que transforma una información recibida y por procesos subjetivos, esto implica la generación de ideas novedosas, que se distancian del aprendizaje memorístico tradicional. Es así como el aprendizaje creativo se demuestra en la generación de ideas propias vinculadas a experiencias emocionales vivenciadas (Blanco & Cidrás, 2023)

Por su parte, la psicología analiza la creatividad como una facultad educable, la cual se desarrolla en interacción con la experiencia social y cultural. Por lo tanto, para propiciar un aprendizaje creativo, es necesario conocer a los estudiantes, junto con sus maneras de comunicarse y expresarse. Para ello Buzan (2003) introduce el concepto de Inteligencia Creativa, la cual la define como la habilidad de tener ideas nuevas con el objetivo de resolver problemas de manera original y destacándose la productividad y la imaginación.

Ahora bien, en el contexto actual escolar los docentes son los encargados de incentivar el aprendizaje de contenidos educativos que sean aplicables en diversos escenarios y momentos, fomentado de esta manera el desarrollo del aprendizaje en contraposición a la reproducción de modelos tradicionales.

Es así, como el aprendizaje creativo surge como una herramienta pedagógica valorable en estos dinámicos escenarios educativos. Entendiéndose como un tipo de aprendizaje, donde la creatividad ocupa un lugar muy destacado, siendo un proceso de producción de originalidad que se manifiesta en un individuo implicado profundamente. Por lo tanto, la creatividad es una habilidad clave que se puede desarrollar y potenciar en los diferentes establecimientos educativos.

En esta línea, son los docentes los encargados de desarrollar estrategias y métodos que fomenten el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, propiciando de esta manera espacios para el desarrollo de la creatividad desde las primeras etapas. Esto contribuye a la formación de profesionales capaces de desempeñarse de una manera eficiente, novedosa y creativa en la sociedad actual, como lo demandan las políticas públicas a nivel global y las bases curriculares a nivel local.

En relación con lo anterior, Vigotsky (1982) menciona que para potenciar de mejor manera la creatividad, un buen educador debe ser capaz de otorgar y dar libertad de acción al niño o niña. Destacando que el rol docente tiene un papel fundamental en este proceso de enseñanza y que se debe favorecer la libertad de expresión y el descubrimiento de los niños, con el fin de permitir el desarrollo de todo el potencial creador de cada uno de ellos. Así mismo se destaca que para que se desarrolle la creatividad es necesario que se propicien diferentes espacios y situaciones de necesidad (Moya, 2024)

Junto a la generación de espacios motivadores de necesidad como señala Trigo, (1999) “para ser creativos es preciso tener muchas cosas por las que estusiasarse” (p.294).

De ahí que el juego y las acciones lúdicas permiten promover y generar espacios motivadores de necesidad, además de propiciar la sociabilización entre pares y fomentar la relación, la comunicación y la cooperación (Fusté, 2004; Garaigordobil, 2006). Además de desarrollar y experimentar emociones, despertar y desarrollar la creatividad y la imaginación. El juego propicia el cambio de hábitos hacia una vida más activa, sana y plena, en contraposición a los entretenimientos sedentarios, como la televisión, videojuegos, etc. (Seijas-Albir, 2014). Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.

Es importante mencionar que el juego es inherente al ser humano, y se presenta en todos los niños/as en diferentes etapas de su desarrollo y de diferentes tipos. Este tiene una influencia especial del ambiente en el cual se mueva el niño y por supuesto de la cultura en la cual se rodea.

El juego permite explorar el entorno, obtener distinta información de él, permite tener variadas experiencias de su cuerpo en el espacio y variadas transformaciones que van ocurriendo en él al jugar, permite la fantasía y la creatividad, ya que en él se desenvolverán historias, cuentos, personajes. O simplemente con un objeto, este será transformado y modificado con el fin de experimentar y crear nuevas acciones del niño con ese elemento,

también el espacio permitirá que fabriquen elementos novedosos, accediendo a nuevos movimientos y a la acción de los sujetos inmersos en el juego.

A través, del juego el niño aprende a conocer, como se mueve su cuerpo; a conocer, como se mueve su cuerpo en un espacio físico determinado y como se mueve su cuerpo al interactuar con otros en un entorno específico y variado, dando un sinfín de posibilidades de aprendizaje y generando el desarrollo de la creatividad. De ahí que variados autores lo destaquen como un medio eficaz para potenciar el pensamiento y la inteligencia creativa (Flores et al., 2024; Gallardo & Díaz, 2023; Garaigordobil & Maganto, 2011; García, et al., 2021; Muñoz, 2009; Palma et al., 2012; Sandoval, 2011; Vigotsky, 1998; Zorrilla & Vargas, 2008).

El juego tiene variados beneficios, destacados durante décadas, se señala que principalmente el juego libre y espontáneo favorece y potencian la creatividad y la actividad imaginativa específicamente en la etapa de la infancia, desarrollada tanto en la sala cuna como en jardines infantiles. (Aucouturier et al., 1985; Gutiérrez Delgado, 2004; Howard-Jones et al., 2002; Lapierre & Lapierre, 1982, Lapierre, 1997). Debido a que este tipo de juego ofrece al infante un ambiente muy motivador, pero a la vez un espacio seguro de necesidad.

Por consiguiente, surge la necesidad de modificar las estrategias y métodos de enseñanza en todos los niveles, especialmente en la asignatura de Educación Física, con el objetivo de desarrollar un pensamiento creativo en cada uno de los estudiantes. Permitiéndole a ellos y ellas participar activamente, propiciando la exploración y expresión de su creatividad en las clases, utilizando para ello estrategias más activas como docentes.

En donde el juego emerge como un medio de enseñanza, favoreciendo todo lo anterior (Herrera-Occ & González-Soto, 2023; Trigo, 1999). Por su parte Albornoz (2019) se suma a lo anterior destacando que “si estos docentes no trabajan con una metodología activa como es el Juego-Trabajo, se les dificulta desarrollar en su totalidad un pensamiento creativo en sus estudiantes, más bien formarían niños/as que solo trabajan mecánicamente” (p. 212).

Quedando en evidencia la necesidad de generar un cambio en la manera de educar y donde la educación abarque todas las dimensiones del desarrollo, propiciando espacios motivadores para a la vez desafiantes para mejorar la creatividad, la personalidad y otras áreas de la esfera humana.

Conclusión

Por consiguiente, este ensayo ha explorado la relación entre políticas públicas chilenas en el ámbito educativo, la creatividad y el juego, centrandose su atención en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes desde las etapas iniciales educativas. Adoptándose un enfoque cualitativo bajo el paradigma interpretativo, utilizando la investigación documental para analizar diversas fuentes bibliográficas.

Por ende, los resultados resaltan la importancia del rol docente en la implementación de estrategias y métodos que fomente la creatividad desde las primeras etapas del desarrollo. Destacándose lo señalado por Vigostsky (1982) en otorgar al niño/a de libertad de acción y de dar libertad de expresión a sus acciones como papel crucial del rol docente, para con ello poder potenciar creatividad.

Además, se enfatiza como otro elemento importante para el desarrollo del pensamiento creativo, el de proporcionar y propiciar diferentes situaciones y espacios de necesidad, destacando que estos espacios sean motivadores, pero a la vez desafiantes para los estudiantes. En donde el juego, emerge como un facilitador efectivo en potenciar esas situaciones y espacios de necesidad desde la infancia, a través de un entorno seguro y motivador.

En resumen, la educación de hoy debe adaptarse y acoplarse a estas nuevas políticas públicas a nivel global, desarrollando para ello cambios en la manera de enseñar, específicamente en sus estrategias y métodos de enseñanza. Pero también a nivel local, enfatizadas en las bases curriculares, incorporando principalmente estrategias más activas y participativas para los estudiantes, las cuales tienen relación directa con el propiciar espacios que permitan explorar, descubrir, aplicar acciones de ensayo y error, junto con la expresión de la creatividad por parte de los niños/as y jóvenes.

A nuestro entender, el juego se acopla y asocia de muy buena manera con lo todo lo expresado anteriormente, ya que permite el desarrollo del pensamiento e inteligencia creativa, debido a sus particularidades y a su dinámica, ya sea individual o colectivamente, lo que permite a todos y todas sus participantes resolver problemas y tomar diferentes decisiones de forma creativa en el juego.

En conclusión, la educación específicamente en Chile debe seguir evolucionando hacia un enfoque más holístico, promoviendo el pensamiento creativo, como bien señalan sus bases curriculares en todos los niveles. Esto implica por parte docente, hacer ajustes en la manera de enseñar, pero también una revisión consciente de los desafíos declarados (UNESCO,2015).

Junto con la adaptación de herramientas pedagógicas que propicien el papel activo del estudiante en su desarrollo integral.

Así mismo, incorporar y asimilar que la tarea del docente es guiar, acompañar e involucrar a los estudiantes en este proceso educativo y en la formación de enfrentar los nuevos desafíos de forma creativa, lo cual va más allá de la mera transmisión de contenidos desarrollados tradicionalmente.

Por último, esta nueva mirada contribuirá a la formación de futuros profesionales jóvenes capaces de desarrollar sus habilidades y de afrontar los grandes desafíos de nuestro siglo de manera eficiente, sostenible e innovadora.

Referencias

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es.
- Aucouturier, B., Darrault, I., & Empinet, J.L. (1985). *La práctica psicomotriz. Reeducción y terapia*. Científico-médica.
- Blanco, V., & Cidrás, S. (2023). Educación artística y creatividad: los “talleres creativos” con la infancia de Escola Imaginada. *Cad. Cedes, Campinas*, 43 (119), 63-74.
<https://doi.org/10.1590/CC256682>
- Buzan, T. (2003) *El poder de la inteligencia Creativa. 10 formas de despertar tu genio creativo*. Ediciones Urano, S.A.

- Flores, D., Fueres, E., González, A., & Macas, A. (2024). Explorando el impacto positivo del juego de roles en la segunda infancia. *MENTOR Revista de Investigación Educativa Y Deportiva*, 3(8), 419–436. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i8.7855>
- Fusté; X. (2004). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos (5° ed)*. Editorial Paidotribo.
- Garcia Martinez, V., Izquierdo, J., Aquino Zúñiga, S. P., & Silva Payró, M. P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en La Clase Mágica. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 25(1), 251–270. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v25i1.8683>
- Galeano, M. E. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Fondo Editorial Universidad EAFIT
- Gallardo-Hinosotroza, M., & Díaz-Varela, I. (2023) El rol del adulto en el juego de niños pre-post confinamiento. Revisión Teórica. *Revista Académica Internacional de Educación Física*. 3 (4), 9-22. <https://doi.org/10.59614/acief3202385>
- Garaigordobil, M. (2006). Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años. *Universidad del País Vasco. Arte, individuo y sociedad*. 18 (18), 7-28. <https://www.researchgate.net/publication/39309128>
- Garaigordobil, M. & Maganto, C. (2011). Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 43 (2), 255-266. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-05342011000200005

Gómez Cantero, J. A. (2005). Educación y creatividad. *Estudios sobre Educación*, 9, 79 – 105.

<https://doi.org/10.15581/004.9.25575>

Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta: revista de Investigación Educativa*, 7, 153-182

Herrera-Occ, M. & Gonzales-Soto, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>

Howard-Jones, P., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). The Effect of Play on the Creativity of Young Children During Subsequent Activity. *Early Child Development and Care*, 172(4), 323–328. <https://doi.org/10.1080/03004430212722>

Jiménez, L., & Muñoz, M. D. (2012) Educar en creatividad: Un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099-1122. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v10i28.1551>

Lapierre, A. (1997). *Psicoanálisis y Análisis Corporal de la Relación*. Editorial Desclée de Brouwer

Lapierre, A., & Lapierre, A. (1982). *El adulto frente al niño de 0 a 3 años*. Editorial Científico – Médica.

Ministerio de Educación de Chile. (2016). Bases curriculares Séptimo Básico a Segundo Medio. Unidad de curriculum y Evaluación. Gobierno de Chile. 1-402. https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-37136_bases.pdf

Ministerio de Educación de Chile. (2018a). Bases curriculares Primero a sexto Básico. Unidad de curriculum y Evaluación. Gobierno de Chile. 1- 414.
https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-22394_bases.pdf

Ministerio de Educación de Chile. (2018b). Bases Curriculares Educación Parvularia. Unidad de curriculum y Evaluación. Gobierno de Chile. 1-136.
www.curriculumnacional.cl/614/articles-69957_bases.pdf

Ministerio de Educación de Chile (2024). Misión del Mineduc.
<https://www.mineduc.cl/ministerio/mision/>

Ministerio de Educación de Chile (2021). Marco para la Buena enseñanza. Estándares de la profesión docente. Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas CPEIP. República de Chile.
<https://estandaresdocentes.mineduc.cl/publicaciones/marco-para-la-buena-ensenanza/>

Mitjans Martínez, A., (2013). Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica. *Revista CS*, (11), 311-341. <https://doi.org/10.18046/recs.i11.1574>

Morales, J. (2001) *La evaluación en el área de educación visual y plástica en la educación secundaria obligatoria*. Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona

Moya Gómez, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10 (2), 275-294.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>

Muñoz, J. (2009). Juego dirigido y juego libre en el área de educación física. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. (3), 1-11.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>

- Palma, O., Lavadie, M., Paredes, C., Seguel, H., & Uribe, K. (2012). Estudio descriptivo de forma y función del juego libre del niño(a) en etapa preescolar. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional Facultad de Medicina Escuela de Terapia Ocupacional*.
<https://revistadematemáticas.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/25313/26635>
- Sandoval Magalhaes, R. (2011). La educación física y el juego. *Investigación Educativa*, 14 (26), 105-112.
https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Santiago, L., Rincón, L. Martínez, Y. & Balderas, E. (2013). *Métodos de investigación I. Investigación Documental, guía práctica*. México: Universidad Autónoma de Veracruz.
- Seijas-Albir, G., (2014). Trabajo de las Capacidades Físicas Básicas a través del juego (Unidad Didáctica). Repositorio Digital. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/2621>
- Torre, S. (1993). *Creatividad Plural*. PPU. S.A.
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. INDE Publicaciones
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2015). Educación Física de calidad. Guía para los responsables políticos.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231340>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2022). El derecho a la educación. Qué debe saber acerca del derecho a la educación.
<https://www.unesco.org/es/right-education/need-know>
- Vecina, M. (2006). Emociones Positivas. *Papeles del Psicólogo*, 27 (1), 9-17.
<https://www.redalyc.org/pdf/778/77827103.pdf>
- Vigotsky, L.V. (1982). *La creatividad y el arte en la infancia*. Madrid: Akal

Vygotski, L. S. (1998). *El desarrollo cultural del niño y otros textos inéditos* (edición de G. Blanck). Buenos Aires: Almagesto

Zorrilla, Manuel, & Vargas, Nelson. (2008). El juego en la infancia. *Revista chilena de pediatría*, 79(5), 544-549. <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062008000500014>

Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores

Los autores han participado en la construcción del documentos